Stefan Feld
City Collection
4

MARRAKESH

Un jeu de Stefan Feld avec une tour à cubes
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

VUE D'ENSEMBLE

Il y a beaucoup à faire à Marrakech!

Utilisez vos assistants afin d'augmenter votre influence dans la mosquée Koutoubia et dans le palais de la Bahia. Profitez du savoir des érudits grâce à de précieux parchemins. Parcourez les souks afin de marchander les produits de luxe avec les différents négociants. Rendez vous à la place du marché Jemaa el-Fna et rencontrez-y ses vendeurs d'eau, ses conteurs, ses charmeurs de serpent et ses jongleurs. Trouvez des Oasis dans le Sahara et naviguez sur le fleuve Oued Tensift. Mais par dessus tout n'oubliez pas de payer les gens et de leur fournir suffisamment de dattes et, encore plus important, suffisamment d'eau!

Cette ville située dans le Sud-Ouest du Maroc - connue comme la "Perle du Sud" - a été fondée en 1070 après J-C et est l'une des quatre villes royales du pays. Le nom du pays lui-même est peut-être un dérivé direct du nom de la ville de Marrakech. Le centre historique, les jardins de l'Agdal et les jardins de la Ménara sont classés au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1985.

Matériel

- **1 plateau de jeu**

- **1 Tour à cubes**
  constituée d'une tour avec deux niveaux intermédiaires et d'un entonnoir

  Vous trouverez les instructions d'assemblage en page 15 de ce livret!

- **1 base pour la Tour à cubes**
  constituée d'une base, de 3 murs à rabattre et de 2 sections de mur séparées à insérer

- **4 plateaux Joueur**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

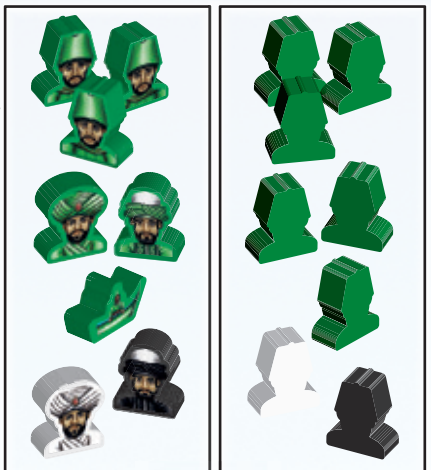
- **4 plateaux de stockage** - *1 pour chaque joueur*

- **4 paravents**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **26 pions Joueur**
  6 pour chacune des couleurs de joueurs:

  3 x Assistant,
  1 x Élève de l'Imam,
  1 x Courtisan du Sultan,
  1 x Pêcheur

  Pour l'extension 2:
  1 x Sultan (blanc)
  1 x Imam (noir)



- **1 tuile Fontaine**
  Pour l'extension 2 (voir page 16)

- **4 marqueurs de score**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **32 Portes de la ville**
  2 x violet, orange, jaune et beige

  3x vert, gris, blanc, noir, rose, turquoise, marron et rouge

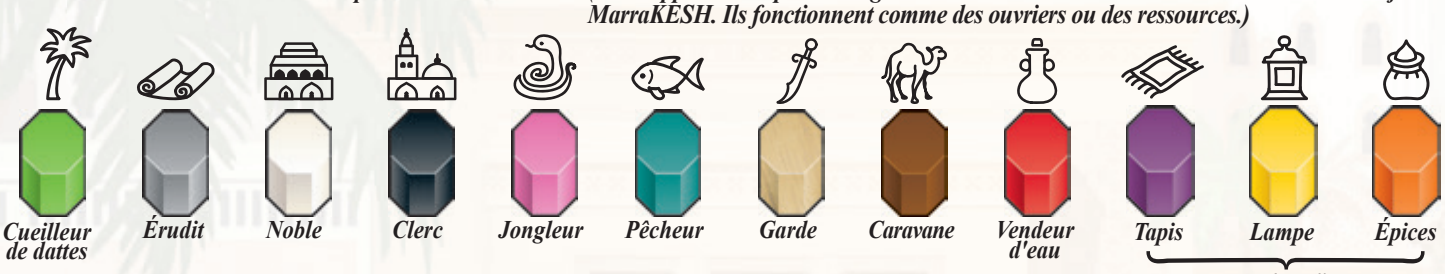
*Matériel Deluxe**

Matériel Classique

** Vous pouvez voir ici le matériel de la version CLASSIQUE ainsi que celui de la version DELUXE. Dans la suite des règles, c'est le matériel de la version DELUXE qui est utilisé pour les illustrations. Vous avez également la possibilité d'acheter uniquement le matériel DELUXE séparément. Vous trouverez plus d'informations aux pages 18 et 19.*

- **300 Keshis*** *25 de chaque couleur*

(Nous appelons ces pions octogonaux en bois "keshis" car c'est un dérivé du titre du jeu MarraKESH. Ils fonctionnent comme des ouvriers ou des ressources.)



Cueilleur de dattes | *Érudit* | *Noble* | *Clerc* | *Jongleur* | *Pêcheur* | *Garde* | *Caravane* | *Vendeur d'eau* | *Tapis* | *Lampe* | *Épices*

Marchandises

***Les ressources et les keshis ne sont pas limités. Si la réserve de n'importe quelle ressource est vide, vous pouvez utiliser un substitut. Dans les rares cas où il n'y a plus de keshis d'une couleur, vous pouvez échanger des keshis de cette couleur de vos plateaux Joueur avec des keshis d'une autre couleur de la réserve. Ils comptent toujours comme des keshis de la couleur correspondant au secteur où ils se trouvent.*

Note: Pour réussir à mieux distinguer les couleurs, les keshis qui se trouvent sur le matériel ainsi que dans les différents exemples de ces règles sont souvent représentés avec un symbole au-dessus d'eux. Nous vous informons que ces symboles ne sont PAS imprimés sur les vrais keshis en bois du jeu!

- **120 Ressources****

40× Eau *40× Dattes* *40× Dinars*

*Deluxe** *Classique* *Deluxe** *Classique*

- **4 pions 100/200 points**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **72 Parchemins**

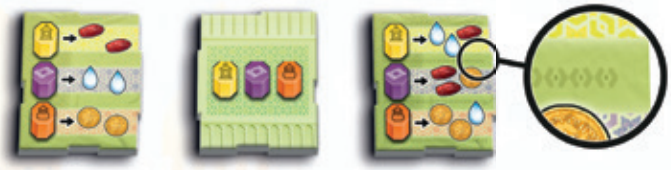
21× gris *21× jaune* *18× rose* *12× orange*

versos

- **25 Marchandises de luxe**

Chaussures *Tajine* *Dague* *Lampe à huile* *Collier*

- **12 Bureaux de change**



jeu de base *verso* *Extension 3 (voir page 16)*

- **4 disques Audience** *verso (violet)*

pour l'Extension 4 (voir page 17)

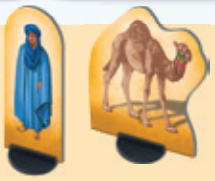
- **12 tuiles Ravitaillement**

verso

- **9 tuiles Rivière recto-verso** – *3 pour chaque saison:*

1ère saison *2ème saison* *3ème saison*

- **1 marqueur de saisons**
  (pion Stefan Feld) **&**
  1 marqueur de tours
  (chameau)



- **30 Oasis**

verso

- **12 Villes du désert**

verso

Pour l'Extension 5:
"Villes du désert" (voir page 17)

- **8 tuiles Cache**

4x Oasis *4x Ville du désert* *1 de chaque par joueur*

- **20 tuiles Escalier**
  pour l'Extension 1:
  "Bonus alternatifs"
  (voir page 15)

Note: Vous pouvez également utiliser ces tuiles avec le jeu de base afin de mieux distinguer les couleurs des différents keshis dans la réserve.

- **1 sac en tissu**

- **1 livret de règles & 1 Aide de jeu**

Concept et But du jeu

Une partie de **Marrakesh** est composée de 3 saisons, chacune divisée en 4 tours:

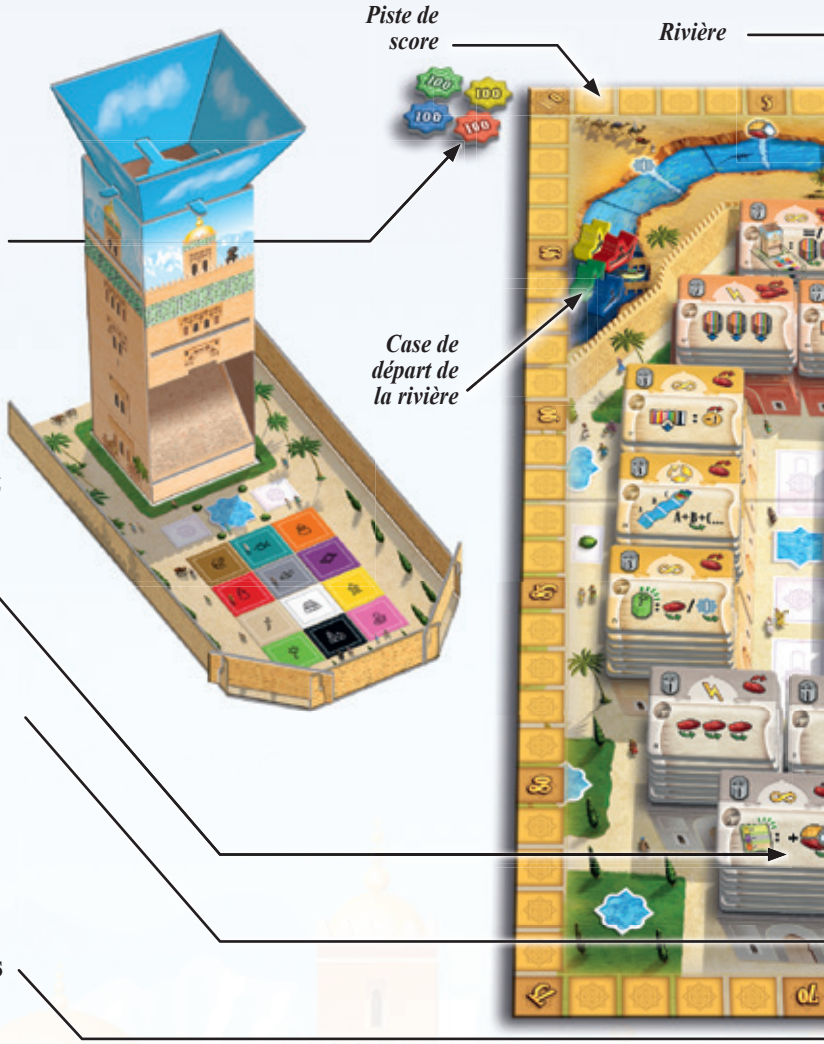
Au début de de chaque tour, vous devez choisir les 3 secteurs de votre plateau Joueur que vous allez activer en y plaçant vos assistants. Cela va aussi déterminer les keshis disponibles, que vous devrez drafter afin d'augmenter vos actions dans les différents secteurs (mais cela ne détermine pas les actions que vous ferez lors du tour). Placez dans la tour un keshi correspondant à chacun de vos secteurs avec un assistant dessus et vous pourrez ensuite choisir parmi ceux qui sont tombés dans la base de la tour.

A la fin de chaque saison, vous devez fournir des Dinars, de l'eau et des dattes aux habitants de vos différents secteurs. Vos pêcheurs peuvent également vous apporter de précieux bonus.

Le joueur qui a réussi à collecter le plus de points de victoire à la fin des 3 saisons remporte la partie!

Mise en place

Matériel général



1) Placez le **plateau au centre** de la zone de jeu. Posez la base de la Tour à cubes près du plateau de jeu et insérez la **Tour** dans l'emplacement prévu à cet effet.

2) Gardez les **tuiles 100/200 points** près de la piste de score. Lorsque votre pion a effectué un tour complet de la piste de score, prenez la tuile de votre couleur et placez-la près de votre plateau Joueur, côté "100" visible. Si vous effectuez un autre tour complet, retournez la tuile sur le côté "200".

3) Triez les **parchemins** en fonction de leurs versos. Mélangez chaque type séparément et divisez les parchemins de chaque type en 3 piles que vous placez face cachée sur la **maison scientifique** correspondante sur le plateau de jeu. Révélez ensuite le premier parchemin de chaque pile.

4) Mélangez les **bureaux de change** face cachée. Piochez ensuite aléatoirement 3 bureaux de change et formez une pile que vous placez face cachée sur la case Bureau de change du plateau. Révélez la première tuile de la pile.
Les **bureaux de change** restants ne sont pas utilisés, replacez-les dans la boite de jeu.

5) Mélangez les **marchandises de luxe** face cachée et formez 5 piles de taille égale que vous placez sur les **5 souks** sur le plateau de jeu. Révélez la première marchandise de chaque pile.

Matériel des joueurs

9) Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:
1 plateau Joueur, 6 pions Joueur, 1 marqueur de score, 1 paravent ainsi que **1 plateau de stockage** et **1 disque Audience au choix.**

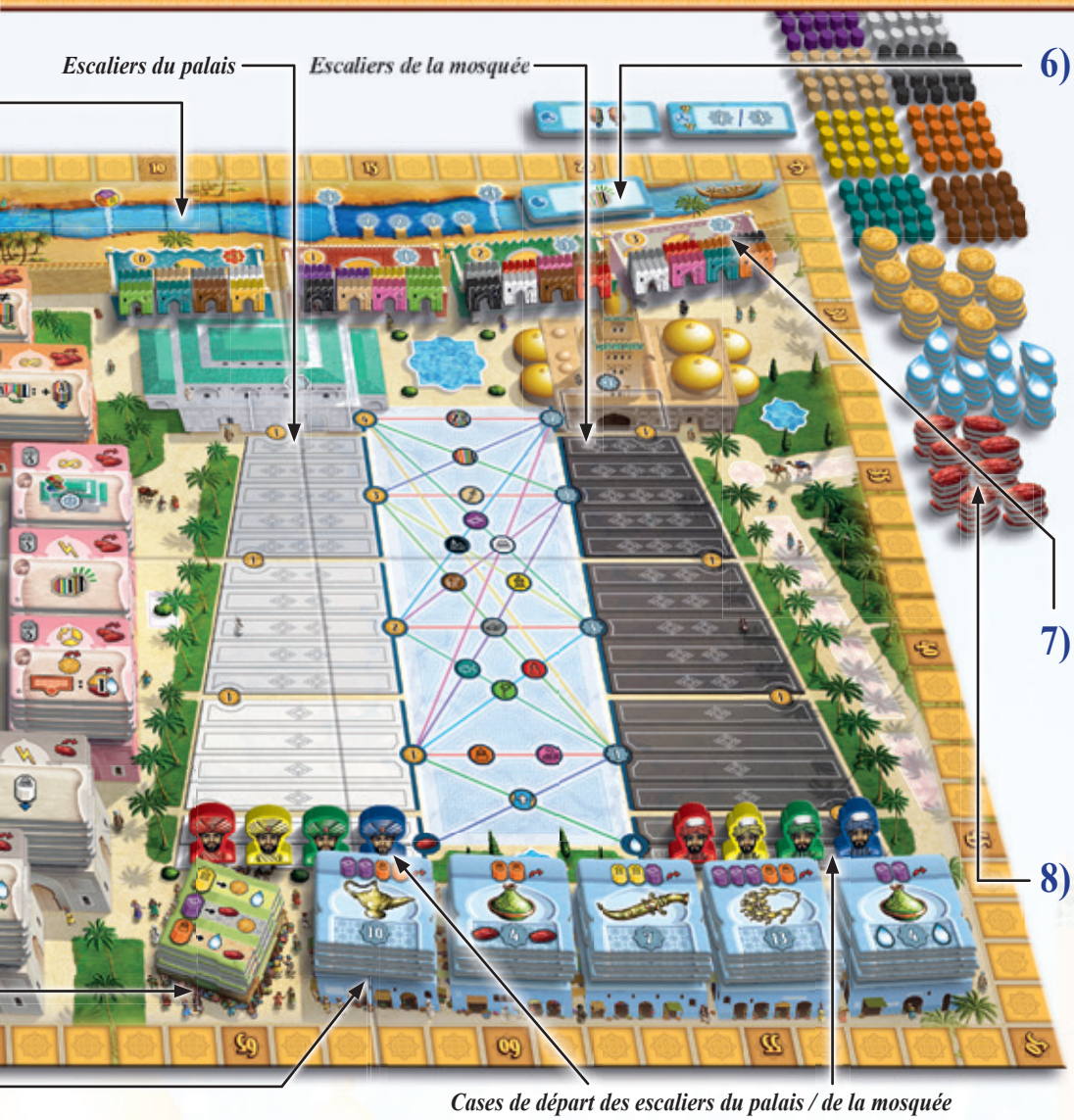
10) Placez tous vos **marqueurs de score** sur la **case 10** de la piste de score.

11) Placez chacun 3 pions sur le plateau de jeu:

- Le **Pêcheur** sur la case de départ de la **rivière**
- L'**élève de l'Imam** sur la case de départ de la **piste de la mosquée**
- Le **Courtisan du Sultan** sur la case de départ de la **piste du palais**

12) Les 3 pions de votre couleur qu'il vous reste sont vos **assistants**; gardez-les près de votre plateau Joueur.

13) Mélangez toutes les **Oasis** face cachée. Piochez chacun 6 Oasis et placez-les face cachée sur les cases Sahara prévues à cet effet de votre plateau Joueur, sans les regarder. Les Oasis restantes ne sont pas utilisées, replacez-les dans la boite de jeu.



6) Triez les **tuiles Rivière** par saison et placez-les ensuite séparément dans le sac en tissu, une saison après l'autre. Piochez ensuite une tuile par saison. Placez les 3 tuiles piochées à côté du plateau de jeu avec n'importe quel côté visible, ce sera le côté actif pendant la partie. Placez la tuile Rivière de la première saison tout à droite de la rivière. Replacez les tuiles Rivière non utilisées dans la boite de jeu. Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les tuiles 01, 03 et 05.

7) Placez les **Portes de la ville** dans le sac en tissu et mélangez bien. Piochez aléatoirement 8 portes pour chaque **case Atelier** du plateau de jeu et placez-les dessus.

8) Triez les **ressources** (eau, dattes et Dinars) et les **keshis** par type / couleur et placez-les près du plateau de jeu où ils forment la réserve.

14) Placez votre plateau de stockage au-dessus de votre plateau Joueur. Sur la gauche de ce dernier se trouve votre réserve personnelle de ressources. Sur la droite, vous placerez vos Oasis récupérées pendant la partie, en commençant à gauche de la flèche. Placez ensuite 8 keshis dans le sac en tissu, un de chaque couleur à l'exception du jaune, du violet, de l'orange et du marron. Piochez chacun aléatoirement **2 keshis** (3 keshis lors des parties à 2 joueurs) et placez-les dans l'ordre de votre choix sur les cases représentant un keshi sur la piste d'Oasis.

15) Placez chacun votre **disque Audience** sur la Grande Place de votre plateau Joueur dans le sens de votre choix, côté rose visible. (Voir page 17 pour plus d'explications sur le verso violet).

16) Mélangez les **tuiles Ravitaillement** face cachée et distribuez-en 3 à chaque joueur. Elles seront placées au-dessus de votre plateau de stockage. Regardez tous vos 3 tuiles et choisissez-en une que vous activez pour la 1ère saison. Placez cette tuile face visible et laissez les deux tuiles restantes face cachée.

17) Prenez ensuite chacun **1 eau, 1 Dinar et 1 datte** ainsi qu'**un keshi de chacune des 12 couleurs**. Gardez vos keshis cachés derrière votre paravent mais vos ressources doivent être visibles pour les autres joueurs sur votre plateau de stockage.

18) Pour finir, déterminez aléatoirement un **premier joueur** qui prend le **marqueur de saisons** et le **marqueur de tours**.

Déroulement de la partie

Les éléments suivants sont une vue d'ensemble du déroulement de la partie. Plus tard, vous pourrez trouver ici un aperçu des règles les plus importantes ainsi que les pages où les divers éléments sont expliqués.

Une partie de Marrakech est divisée en **3 saisons, chacune comportant 4 tours**: Lors de chacun de ces tours, le joueur qui possède le marqueur de tours (chameau) est le premier joueur.

Un tour est composé de **4 phases**:

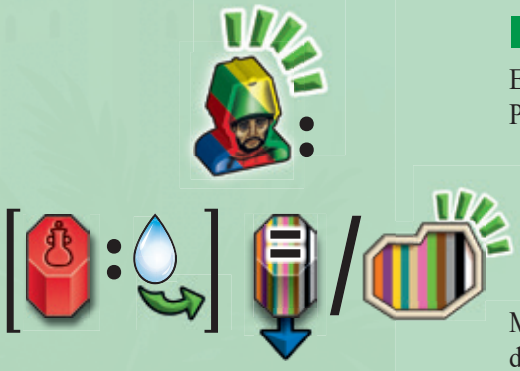
Choisir des keshis et Placer vos assistants (p. 7)

Choisissez simultanément 3 de vos keshis disponibles parmi ceux situés derrière votre paravent. Une fois que vous avez tous choisi, révélez les keshis que vous avez sélectionnés et placez tous vos 3 assistants dans les différents secteurs correspondants aux couleurs de vos keshis choisis sur votre plateau Joueur. Pour finir, lancez les keshis sélectionnés de tous les joueurs dans la Tour à cubes.

Récupérer des keshis et les placer (p. 7)

Une fois que vous avez trié les keshis qui sont tombés dans la base de la tour par couleur, répartissez-les entre tous les joueurs en suivant l'ordre de jeu. Vous ramassez des keshis chacun votre tour **avec un maximum de 2 keshis de la même couleur** par tour et vous les placez ensuite immédiatement sur les secteurs correspondants de votre plateau Joueur. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de keshis dans la Tour.

Important: Lorsque vous placez un keshi vert, rose ou marron sur votre plateau Joueur, gagnez immédiatement le **bonus de placement** indiqué sur la case de ce keshi.

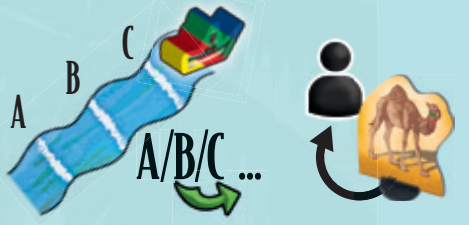


Utiliser vos assistants (p. 8)

En respectant l'ordre de jeu, utilisez chacun vos 3 assistants dans l'ordre de votre choix. Pour chaque assistant, vous avez le choix entre deux options:

- **Prenez un keshi** de la couleur correspondant à celle du secteur sur lequel est placé votre assistant dans la réserve et **placez-le** sur votre plateau Joueur (gagnez **le bonus de placement** le cas échéant).
- Effectuez **l'action correspondant au secteur** sur lequel est placé votre assistant.

Mais d'abord, gagnez immédiatement 1 eau de la réserve si le secteur concerné contient déjà un vendeur d'eau rouge.



Bonus de la rivière et Fin de tour (p. 12)

Tous les joueurs qui ont réussi à dépasser au moins le premier rapide sur la rivière reçoivent désormais un bonus.

Ensuite, le premier joueur passe le marqueur de tours à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur du tour suivant.

Une fois que vous avez effectué 4 tours, vous ne possédez plus de keshis derrière vos paravents. Le **décompte de saison** a ensuite lieu puis vous devez préparer la saison suivante.

Après le décompte de saison, le joueur qui possède le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) le passe à son voisin de gauche qui prend également le marqueur de tours (chameau). Ce joueur devient le premier joueur du premier tour de la saison suivante.

La partie se termine une fois que les 3 saisons ont été jouées entièrement. Après le troisième décompte de saison, un **décompte final des points** a lieu au cours duquel vous pouvez gagner des points supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte remporte la partie!

Un tour en détails

Chaque tour est composé des 4 phases suivantes qui sont jouées dans l'ordre indiqué:

■ **Choisir des keshis et Placer vos assistants** ■ **Récupérer des keshis et les placer (p.7)** ■ **Utiliser vos assistants** ■ **Bonus de la rivière et Fin de tour**

Le joueur qui possède le marqueur de tours est le premier joueur pour toute la durée du tour.

■ Choisir des keshis et Placer vos assistants

Choisissez simultanément 3 de vos keshis disponibles parmi ceux situés derrière vos paravents et prenez-les en main. Une fois que vous avez tous choisi, révélez les keshis que vous avez sélectionnés.

Ensuite, en suivant l'ordre de jeu, placez tous vos 3 assistants sur les cases prévues à cet effet dans les différents secteurs correspondants aux couleurs de vos keshis choisis. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul assistant.
Exception: Il peut y avoir jusqu'à 3 assistants dans le Souk.

Exemple: Lucas a choisi un keshi vert, un keshi noir et un keshi rose. Il place ses assistants dans les secteurs avec les couleurs correspondantes.

Vous pouvez utiliser le keshi rouge Vendeur d'eau comme un keshi joker et placer un de vos assistants dans le secteur de votre choix.

Une fois que vous avez tous placé tous vos assistants, un des joueurs ramasse tous les keshis sélectionnés et les jette tous ensemble dans la Tour à cubes. Cette dernière est construite de façon à ce que certains keshis puissent rester coincés à l'intérieur et qu'il y ait peut-être des keshis des tours précédents qui tombent. Cela signifie qu'il n'y aura pratiquement jamais le même nombre et la même couleur de keshis que ceux que vous avez lancés qui tomberont de la Tour.

Triez ensuite tous les keshis qui sont tombés dans le plateau de la Tour par couleur de façon à pouvoir les choisir lors de la prochaine phase.

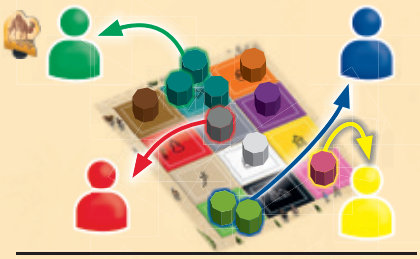
■ Récupérer des keshis et les placer

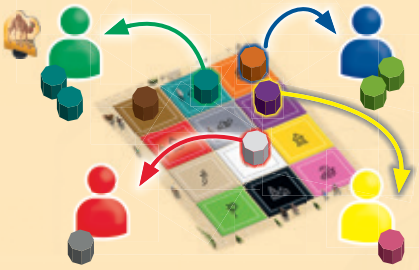
Dans l'ordre de jeu, choisissez chacun une couleur et récupérez **jusqu'à deux keshis** de cette couleur parmi ceux disponibles dans le plateau de la Tour à cubes. (S'il n'y a qu'un seul keshi de cette couleur, prenez-le.) Vous devez immédiatement placer chaque keshi dans le secteur de la couleur correspondante sur votre plateau Joueur.

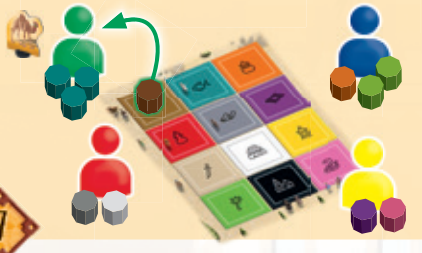
Situations particulières:

- Si un de vos secteurs n'a plus de place libre, vous ne pouvez plus récupérer de keshi de cette couleur.
- Si un de vos secteurs n'a plus qu'une seule case vide et qu'il y a 2 keshis disponibles de cette couleur, vous ne pouvez en prendre qu'un seul et vous devez laisser le deuxième dans la base de la Tour.
- S'il ne reste plus que des keshis d'une couleur (ou de plusieurs) correspondant à un de vos secteurs déjà plein, vous devez abandonner la fin de cette phase et vous ne pouvez plus récupérer de keshis.

Continuez ainsi à récupérer les keshis disponibles jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans le plateau de la Tour à cubes.
Il arrive très souvent que tous les joueurs ne récupèrent pas le même nombre de keshis. Lors de chaque tour, vous devez si possible tous récupérer au moins 1 keshi.







Exemple:

Sarah (vert) est la première joueuse de ce tour et elle décide de prendre les 2 keshis turquoises. Jan (bleu) prend les deux keshis verts, Marie (jaune) en prend 1 rose et Lucas (rouge) en prend 1 gris.

Lors du second tour de sélection des keshis, Sarah (vert) décide de prendre un autre keshi turquoise. Jan (bleu) en choisit 1 orange, Marie (jaune) en prend 1 violet et Lucas (rouge) se décide pour un keshi blanc.

Lors du troisième tour de sélection des keshis, il ne reste qu'un keshi marron qui revient à Sarah (vert). Cette étape de sélection des keshis est désormais terminée.

Sarah (vert) a récupéré 4 keshis au total, Jan (bleu) en a récupéré 3, Marie (jaune) et Lucas (rouge) en ont chacun 2.

Les **keshis rouges** sont des vendeurs d'eau. Dans chaque secteur de votre plateau Joueur à l'exception du Souk il y a une case pour les vendeurs d'eau où vous pouvez placer exactement 1 keshi. Lorsque vous devez placer 1 ou 2 keshis rouges, vous devez les placer dans des secteurs qui ne contiennent pas encore de vendeur d'eau.

Il y a 2 cases inoccupées pour les vendeurs d'eau.

Lorsque vous placez des keshis des couleurs suivantes, vous gagnez **immédiatement un bonus de placement**:

Ces bonus sont expliqués dans la suite de ce livret en même temps que leurs actions correspondantes.

Utiliser vos assistants

En respectant l'ordre de jeu, vous allez maintenant utiliser vos 3 assistants l'un après l'autre et dans l'ordre de votre choix. Chaque action d'un assistant doit cependant être terminée avant de passer à l'assistant suivant. Une fois l'action terminée, retirez l'assistant concerné de votre plateau Joueur. Pour **chaque assistant**, vous **devez choisir l'une des deux options suivantes**:

a) Prendre un nouveau keshi

Prenez un keshi du secteur correspondant à l'assistant joué de la réserve et placez-le sur une case vide. Lorsque vous placez un keshi vert, rose ou marron, gagnez immédiatement le **bonus de placement** correspondant (voir les actions concernées).

Pour un assistant placé dans le souk, vous pouvez prendre un keshi jaune, violet **ou** orange de la réserve et le placer sur la case correspondante. Le Souk peut contenir un nombre illimité de keshi des couleurs correspondantes et il ne peut jamais être plein.

Si un de vos secteurs est déjà rempli de keshis, vous ne pouvez plus choisir cette option pour ce secteur.

Note: Prenez toujours les nouveaux keshis dans la réserve.

Exemple:
Lucas décide de placer ses nouveaux keshis sur le verger de dattes et sur la mosquée. Pour le keshi vert, il gagne immédiatement 1 point pour le bonus de placement. Comme il y a un vendeur d'eau sur sa mosquée, il gagne également 1 eau de la réserve (voir le milieu de la page 6).

b) Effectuer l'action du secteur

Chaque secteur a une action qui lui correspond. Plus il y a de keshis sur un secteur et plus l'action associée est puissante.

La Rivière

Pour chaque keshi Pêcheur, **avancez d'une case sur la rivière**. Si votre pêcheur s'arrête sur une case qui contient d'autres pêcheurs, placez-le derrière les autres.

Important: Lorsque votre pêcheur avance, vous pouvez choisir de **payer** autant **d'eaux** que de **cases supplémentaires** sur lesquelles vous souhaitez avancer.

Lorsque votre pêcheur atteint la **jetée** (la dernière case de la rivière), placez-le sur la case libre avec le plus grand nombre et gagnez immédiatement les points indiqués sur cette dernière. A partir de maintenant, gagnez **1 point** à chaque **fois que vous auriez** normalement dû avancer sur la rivière lors de cette saison.

A la **fin de chaque tour**, vous gagnez **un bonus** parmi ceux disponibles sur les cases que vous avez dépassées (voir p.12).

Exemple:
Pour les 5 keshis turquoises Pêcheur placés sur son plateau Joueur, Sarah peut avancer son pêcheur de 5 cases sur la rivière.

Elle choisit de dépenser 2 eaux afin d'avancer de 2 cases supplémentaires.

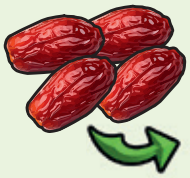
Grâce à sa première case supplémentaire elle arrive sur la jetée et place son pêcheur sur la case 4 points. Elle avance immédiatement son marqueur de 4 cases sur la piste de score. Ensuite elle gagne 1 point supplémentaire pour sa deuxième case supplémentaire car elle ne peut plus avancer sur la rivière.

Le verger de dattes

Pour chaque keshi présent dans ce secteur, gagnez **1 datte** de la réserve.

Bonus de placement:
Lorsque vous placez un keshi vert, gagnez immédiatement 1 point de victoire.

Exemple:
Jan reçoit 4 dattes de la réserve.



Le Souk

Pour chacun de vos assistants placés sur le Souk, vous pouvez **utiliser une fois le bureau de change** ou **acheter une marchandise de luxe**.

a) Utiliser le bureau de change:
Si vous dépensez (c'est à dire que vous replacez dans la réserve) 1 keshi jaune, violet ou orange de votre plateau Joueur, recevez les ressources indiquées sur la tuile Bureau de change.

Exemple:
Marie dépense 1 keshi violet et prend 2 dattes de la réserve.

b) Acheter une marchandise de luxe:
Chaque tuile Marchandise de luxe indique un coût en keshi jaune, violet ou orange que vous devez payer afin d'acheter la tuile. Chaque assistant peut acheter une seule marchandise de luxe en payant les keshis demandés puis en recevant les points et ressources représentés. Gardez la tuile que vous venez de récupérer devant vous pour un éventuel décompte. Ne révélez une nouvelle marchandise de luxe qu'à la fin de votre tour, une fois que vous avez utilisé vos 3 assistants. Lorsque l'un des magasins du souk est complètement vide, prenez la pile d'un des autres magasins et placez-en la moitié (arrondi à l'inférieur) sur celui qui est vide.

Exemple: Jan dépense 1 keshi orange afin d'acheter une marchandise de luxe (chaussures). En récompense, il obtient 1 eau de la réserve et gagne 2 points de victoire.

La Grande Place (Jemaa el Fna)

Pour commencer, faites **tourner votre disque Audience d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre**. Puis choisissez **une des cases** qui contient un keshi "Jongleur" et gagnez le bonus correspondant autant de fois qu'il y a de spectateurs sur la section du disque qui pointe vers la case choisie.

Bonus de placement:
Lorsque vous placez un keshi rose, gagnez une fois le bonus représenté à côté de la case où vous l'avez placé.

Exemple:
Après avoir fait tourner son disque Audience, Marie décide de prendre le bonus du keshi rose situé en haut avec 3 spectateurs.

Elle reçoit 3 marchandises de la réserve d'une couleur et choisit de prendre 3 tapis (keshis) violets.

Récapitulatif des différents bonus de la Grande Place:

- Prenez 1 eau de la réserve
- Avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée
- Avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)
- Prenez 1 Dinar de la réserve
- Gagnez 2 points
- Avancez d'une case sur l'escalier du palais
- Prenez 1 datte de la réserve
- Prenez 1 keshi jaune, orange ou violet de la réserve*

**Si le nombre de spectateurs vous permet de prendre plusieurs keshis, ils doivent tous être de la même couleur.*

La Mosquée et le Palais

Pour chaque keshi "Clerc" (noir) sur la mosquée, avancez **d'une case sur l'escalier de la mosquée**. Faites de même pour le palais: avancez **d'une case** sur l'escalier du palais pour **chaque keshi "Noble"** (blanc) lorsque vous placez un assistant dans ce secteur.

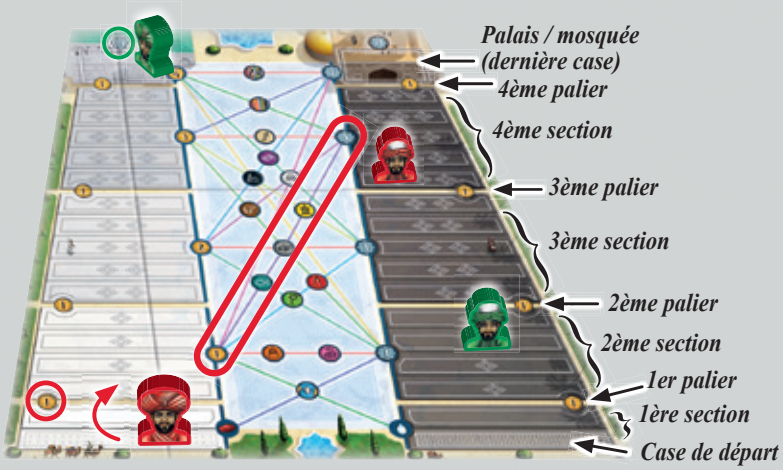
Ces deux escaliers sont divisés en 5 sections. Lorsque vous franchissez le palier d'une **nouvelle section**, gagnez immédiatement deux bonus: **1 Dinar** et un **bonus de connexion**. Pour ce dernier, regardez la **ligne qui relie les sections** de chaque escalier sur lesquels vos pions se trouvent et choisissez un des deux bonus qui y sont représentés.

Note: Si votre pion (blanc ou noir) franchit plusieurs paliers en un même déplacement, gagnez 1 Dinar et **1 bonus de connexion** pour chaque nouveau palier.

Lorsque votre pion arrive sur **la grande case** en haut de l'escalier de la mosquée ou de l'escalier du palais, il y reste jusqu'à la fin de la partie. A partir de ce moment, gagnez **1 point** à chaque **fois que vous auriez** dû normalement avancer sur l'escalier en question.

Exemple:
Lukas (rouge) a deux keshis blancs sur son plateau Joueur ce qui lui permet d'avancer de deux cases sur l'escalier du palais. Il franchit le palier de la première section et gagne immédiatement 1 Dinar de la réserve. Il regarde ensuite la ligne qui relie les sections de chaque escalier sur lesquels se trouvent ses deux pions et il peut choisir l'un des bonus représentés (1 Dinar, 1 keshi turquoise, gris ou jaune, ou 5 points).

Le pion de Sarah (vert) se trouve déjà sur la plus haute case de l'escalier du palais. Elle aurait dû avancer de 5 cases grâce aux 5 keshis blancs sur son plateau Joueur mais elle gagne 5 points à la place.



Récapitulatif des différents bonus de connexion entre l'escalier de la mosquée et celui du palais:

Prenez 1 keshi de la couleur indiquée de la réserve (et placez-le immédiatement. Gagnez le bonus de placement le cas échéant)

Prenez 1 datte/1 eau de la réserve

Prenez 1 à 4 Dinars de la réserve

Prenez 1 keshi ou 2 keshis de la même couleur de votre choix de la réserve (et placez-le (les) immédiatement. Gagnez le bonus de placement le cas échéant)

Avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)

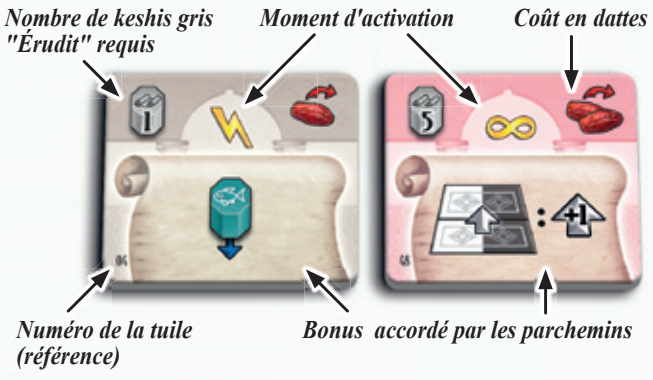
Gagnez 1 à 7 points

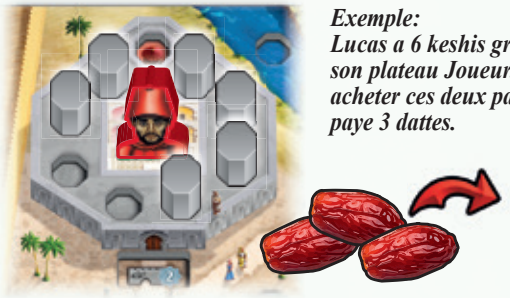
La Médersa

Dans la Médersa, vous pouvez acquérir des **parchemins**. Le **coin supérieur gauche** d'un parchemin indique combien de **keshis gris il faut que vous ayez au moins** dans votre Médersa afin de prendre ce parchemin (1, 3, 5 ou 7). De plus vous devez payer jusqu'à 3 **dattes** (**coin supérieur droit**).

Vous avez le droit d'acquérir autant de parchemins que vous le pouvez en fonction du nombre de keshis et du coût en dattes. Replacez les dattes dépensées dans la réserve. Prenez les parchemins que vous venez d'acheter et placez-les devant vous. Vous n'avez pas besoin de dépenser vos keshis gris mais vous ne pouvez pas utiliser un même keshi pour remplir la condition de deux parchemins différents lors d'un même tour. Vous ne révélez de nouveaux parchemins qu'à la fin de votre tour, une fois que vous avez utilisé vos 3 assistants.

Si une des piles de parchemins est épuisée, divisez la plus haute pile parmi les deux restantes de cette couleur. Placez la moitié de cette pile sur la maison scientifique vide et révélez le premier parchemin.





Exemple:
Lucas a 6 keshis gris "Érudit" sur son plateau Joueur. Il peut donc acheter ces deux parchemins s'il paye 3 dattes.

Lors de chaque tour, juste avant votre premier achat vous pouvez payer 1 Dinar pour échanger les 3 parchemins révélés d'une des couleurs (3 piles). Placez chaque tuile révélée en dessous de la pile correspondante et révélez la nouvelle tuile du dessus. Ensuite, vous êtes **obligé** d'acheter un de ces nouveaux parchemins.
Le moment où vous pouvez utiliser un parchemin que vous venez d'acheter dépend du **moment d'activation**:

Action instantanée	Bonus de fin du tour	Bonus de fin de saison	Amélioration permanente

- Vous devez effectuer **l'action instantanée** une fois immédiatement après avoir acheté le parchemin. Placez ensuite ce parchemin devant vous.
- Vous pouvez utiliser les **bonus de fin de tour** et les **bonus de fin de saison** respectivement à la fin de chaque tour/ saison.
- Il y a plusieurs **améliorations d'actions** différentes mais elles sont toutes valables jusqu'à la fin de la partie et elles peuvent être utilisées une fois par tour ou en combinaison avec une action spécifique, en fonction du parchemin.

Vous trouverez une explication détaillée des parchemins et de leurs actions associées dans le **supplément**.

La Médina

Vous placez toujours vos keshis "Garde" (beige) sur la grande tour de guet au centre de la section Médina sur votre plateau Joueur lorsque vous les récupérez. Plus tard, lorsque vous effectuez l'action du secteur Médina, vous pouvez **acheter une Porte de la ville** sur l'un des quatre ateliers pour chaque garde sur votre tout de guet.

Prenez exactement **1 porte dans un atelier** de votre choix et **payez le prix en Dinars** indiqué en haut à gauche de l'atelier en question. Vous gagnez ou perdez ensuite autant de **points** que le nombre indiqué en haut à droite de l'atelier. Puis, placez la porte que vous venez de récupérer sur une case Portes de la ville libre de votre plateau Joueur et posez un de vos gardes sur la tour de guet à côté de cette dernière. Ce garde est maintenant rattaché à cette case.

Prenez ensuite **1 keshi de la même couleur que la porte** que vous venez de placer dans la réserve et posez-le immédiatement à côté de votre plateau Joueur.

Si vous réussissez à placer **une porte dans un secteur qui est de la même couleur qu'elle**, gagnez immédiatement **2 points** de victoire. Vous pouvez acheter autant de portes que vous le voulez sous réserve de pouvoir payer leur coût et d'avoir suffisamment de gardes libres sur votre plateau Joueur.
Vous ne pouvez placer les keshis que vous avez récupérés pendant cette action dans les secteurs correspondants qu'une fois que cette dernière est terminée (gagnez les bonus de placement le cas échéant). Si un des secteurs est déjà complet, replacez le keshi de cette couleur dans la réserve.

Exemple: Jan a 2 gardes (keshis beiges) sur sa tour de guet et il peut donc acheter jusqu'à deux portes avec l'action de son secteur "Médina". Il achète une porte marron pour 0 Dinar (et perd 3 points) et la construit dans le secteur "Sahara" de son plateau. La couleur de ce secteur correspond à celle de la porte et il gagne donc 2 points. Il récupère également un keshi marron "Caravane" (de la couleur correspondante). Puis, il achète un porte rose et gagne 1 point. Il la place dans sa Médersa et récupère ensuite 1 keshi rose en payant 1 Dinar et il gagne 1 point.
Il ne peut plus acheter de portes et il place donc le keshi marron et le keshi rose qu'il vient d'obtenir sur son plateau ce qui lui permet de gagner les bonus de placement.

Note: A la fin de la partie, les keshis "Garde" qui se trouvent toujours sur votre tour de guet sont placés sur des cases keshi Portes de la ville inoccupées. Le secteur Médina de votre plateau est considéré comme complet lorsqu'il contient 8 gardes et 1 vendeur d'eau, sans tenir compte du nombre de portes.

Le Sahara

Dans le Sahara, vous pouvez **découvrir et récupérer des Oasis** (voir section "Bonus de placement").

Bonus de placement = Découvrir une Oasis

Lorsque vous placez un keshi marron "Caravane", vous découvrez l'Oasis correspondante en révélant la tuile concernée.

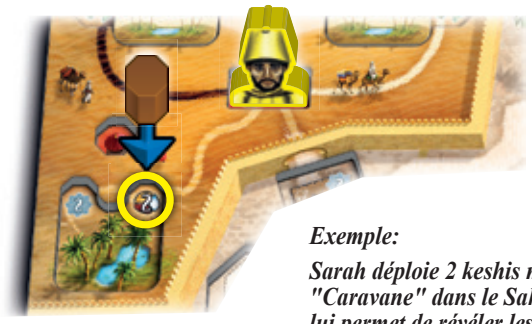
Exemple:
Sarah déploie 2 keshis marron "Caravane" dans le Sahara, ce qui lui permet de révéler les deux Oasis suivantes sur le chemin.

Découvrir l'Oasis de départ:
En bas à gauche du Sahara sur votre plateau se trouve une Oasis qui peut accueillir jusqu'à 2 keshis marron "Caravane". Vous n'avez pas placé de tuile Oasis à cet endroit lors de la mise en place car elle a déjà été découverte. Pour les keshis placés à cet endroit, vous gagnez les bonus suivants:

2 points (case de gauche)

Deux ressources au choix de la réserve (case de droite)

La case de droite doit déjà être occupée avant que vous puissiez utiliser la case de gauche!



Exemple:
Sarah déploie 2 keshis marron "Caravane" dans le Sahara, ce qui lui permet de révéler les deux Oasis suivantes sur le chemin.

En partant de la case Assistant, vous pouvez voir deux chemins comportant chacun trois Oasis. Vous avez le droit d'explorer les 2 chemins en même temps mais vous ne pouvez pas sauter de cases.

Récupérer des Oasis

En utilisant l'action du secteur "Sahara" vous pouvez **récupérer** une de vos Oasis déjà découvertes en payant les ressources représentées sur la case surlignée près de cette dernière.

Gardez vos tuiles Oasis récupérées sur une case dans la zone à droite de votre plateau de stockage. Placez la première tuile Oasis que vous récupérez sur la case de gauche avec une flèche verte au-dessus. Puis placez les Oasis suivantes sur les cases vides de gauche à droite. S'il y a un keshi sur la case sur laquelle vous placez votre tuile Oasis, vous pouvez placer ce keshi immédiatement sur le secteur correspondant de votre plateau Joueur.

Lorsque vous recouvrez ce **symbole Échange**, vous pouvez échanger 1 keshi de votre plateau de jeu contre 1 keshi d'une autre couleur et placer immédiatement ce dernier dans le secteur correspondant (et gagner le bonus de placement le cas échéant).

Important: Vous ne pouvez PAS replacer dans la réserve un keshi marron "Caravane" placé à côté d'une Oasis déjà découverte ou récupérée ou un keshi beige "Garde" déjà assigné à une Porte de la ville. Vous ne pouvez PAS non plus replacer dans la réserve un keshi "Marchandise" (jaune, violet ou orange) mais vous pouvez par contre en récupérer un en échange.

Lorsque vous recouvrez ce symbole, vous pouvez prendre 1 parchemin parmi ceux disponibles qui nécessitent exactement 3 keshis "Érudit" en ignorant la condition et sans devoir payer 1 datte.

Important: Vous n'avez pas le droit de payer 1 Dinar pour échanger les trois parchemins jaunes du dessus dans cette situation!

Lorsque vous effectuez l'action du secteur Sahara, vous pouvez récupérer autant d'Oasis déjà découvertes que vous le souhaitez / pouvez, l'une après l'autre.
Chaque tuile Oasis que vous avez récupérée peut vous rapporter des points supplémentaires à la fin de la partie si vous remplissez la condition représentée sur la tuile. Vous ne pouvez cependant pas gagner les points de plus de 3 tuiles Oasis au total.
Vous trouverez une explication détaillée des tuiles Oasis et de leurs conditions dans le **supplément**.

Exemple: Tout d'abord, Sarah paye 1 Dinar et récupère la première Oasis sur la gauche; elle place la tuile sur la première case de son plateau de stockage et prend le keshi vert "Cueilleur de dattes" qui s'y trouve. Elle le place immédiatement et gagne ainsi le bonus de placement du Verger de dattes.

Puis elle replace 1 datte et 1 eau dans la réserve et récupère la deuxième Oasis sur la droite. Elle place également la tuile sur son plateau de stockage.

Vendeur d'eau

Lorsque vous utilisez un de vos assistants dans un secteur qui contient un vendeur d'eau, **gagnez immédiatement 1 eau** de la réserve. Vous gagnez ce bonus, peu importe si vous choisissez de gagner un keshi ou d'effectuer l'action du secteur.

Exemple: Jan utilise son assistant placé sur le palais: Peu importe s'il choisit de prendre un nouveau keshi blanc ou d'effectuer l'action du secteur, il reçoit 1 eau de la réserve.

Bonus de la rivière et Fin de tour

Le tour se termine une fois que vous avez tous utilisé vos 3 assistants. Le bonus de la rivière est ensuite attribué.
Si vous avez au moins franchi le premier rapide avec votre pêcheur vous pouvez prendre 1 bonus au choix parmi ceux représentés près des rapides que vous avez déjà traversés.

Récapitulatif des bonus de la rivière:

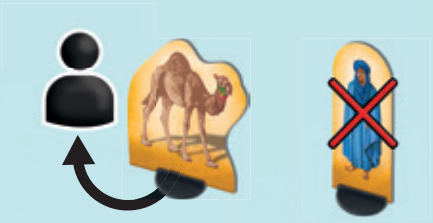
- Gagnez 1 point
- Gagnez 3 points
- Prenez 1 ressource de votre choix de la réserve
- Prenez 1 keshi jaune, violet ou orange de la réserve

Exemple: Marie a franchi 3 rapides. Elle choisit le bonus octroyé par le rapide du milieu et prend 1 Dinar de la réserve.

Ne déplacez pas votre pêcheur après avoir choisi un bonus.

Avant le début du tour suivant, le premier joueur passe le **marqueur de tours** (chameau) à son voisin de gauche. Ce dernier devient le premier joueur du nouveau tour.

Ne passez pas le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) à ce stade de la partie.



Décompte de saison et Préparation de la saison suivante

Après 4 tours, vous n'avez plus de keshis derrière vos paravents.

La saison est donc terminée et vous devez procéder au **décompte de saison**.

1) Évaluation de la rivière

Si votre pêcheur est en première position sur la rivière, vous remportez l'évaluation de la rivière et vous obtenez un bonus représenté sur la tuile située au bout de la rivière.

Lors de la troisième et dernière saison, vous avez le choix entre deux bonus différents si vous êtes en tête. Le deuxième joueur sur la rivière gagne l'autre bonus. Dans les parties à deux joueurs, le deuxième joueur ne gagne rien.

Exemple:
Sarah (vert) est en tête sur la rivière et choisit de prendre le bonus de 7 points représenté sur la tuile Rivière.

Marie (jaune) est deuxième et elle gagne 3 points.

Vous trouverez une explication détaillée des tuiles Rivière dans le **supplément**.

Pour finir, défaussez la tuile Rivière en jeu et replacez tous les pêcheurs sur **la case de départ de la rivière.**

2) Subvenir aux besoins des citoyens

Vous devez chacun payer les ressources indiquées sur vos tuiles Provision révélées. Si vous ne pouvez pas payer les ressources requises de toutes vos tuiles Provision, vous devez donner **toutes** vos ressources (même celles qui n'étaient pas demandées au départ) et **perdre tous les points** indiqués sur vos tuiles Provision activées.

Si vous réussissez à payer toutes les ressources demandées, vous ne perdez pas de points.

Une fois que avez payé les ressources demandées, choisissez tous une de vos tuiles Provision toujours face cachée et retournez-la. Vous devrez payer les ressources représentées sur cette tuile à la fin de la saison suivante, en plus de celles des tuiles déjà activées, si vous ne voulez pas perdre de points.

Exemple:
Deux tuiles Provision sont activées au cours de la deuxième saison. Lucas pourrait payer toutes les ressources de la tuile de droite mais il lui manque 1 datte et 1 Dinar pour la tuile de gauche. Il doit donc replacer <u>toutes</u> ses ressources dans la réserve - y compris les 2 eaux qu'il lui reste- et il perd 8 points.

Préparation de la 2ème et de la 3ème saison:

1) Défaussez la tuile Bureau de change en jeu et révélez la tuile suivante qui sera la tuile active pour la saison suivante.

2) Placez la tuile Rivière de la saison suivante sur la case Rivière prévue à cet effet sur le plateau de jeu.

3) Prenez encore une fois chacun 1 keshi de chaque couleur de la réserve et placez-les derrière vos paravents.

4) Passez le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce dernier prend aussi le marqueur de tours (chameau), peu importe qui l'avait en sa possession.

La préparation est désormais terminée et la saison suivante peut commencer.

Fin de partie et Décompte final

Une fois que la 3ème saison (en incluant le décompte de saison) est terminée, la partie prend fin et un décompte final des points a lieu. Vous pouvez gagner des points supplémentaires pour les éléments suivants:

1) Secteurs complètement remplis:

Pour chaque secteur de votre plateau Joueur (à l'exception du Souk) qui est complètement rempli avec 8 keshis et 1 Vendeur d'eau, gagnez 10 points.

2) Tuiles Oasis:

Calculez la valeur de vos différentes tuiles Oasis en fonction de leurs conditions et des points octroyés et gagnez les points de vos **3 Oasis qui rapportent le plus**.

3) Ressources restantes:

Chaque série de **2** ressources (Dinars, eau et datte) et/ou de keshis "Marchandise" orange, jaunes et violets que vous possédez encore à ce stade vous rapporte **1 point.**

Exemple: Sarah a deux secteurs complètement remplis de keshis: la Rivière et la Mosquée. Elle gagne donc 20 points.

Elle a également récupéré 4 Oasis:

- *La première (03) lui rapporte 2 points pour sa porte de la ville rose.*
- *La deuxième (05) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque keshi blanc sur son plateau Joueur soit un total de 5 points.*
- *La troisième (07) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque keshi turquoise sur son plateau Joueur, soit un total de 11 points.*
- *La dernière (21) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque datte qu'elle replace dans la réserve soit un total de 9 points.*

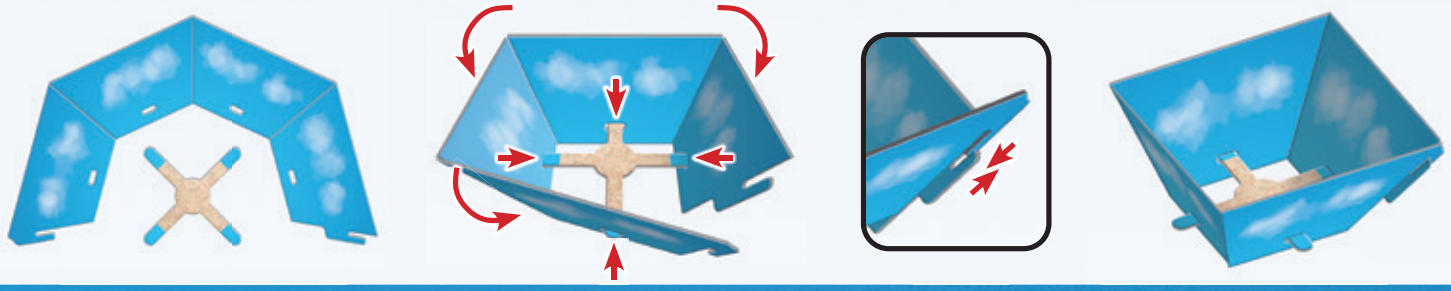
Elle gagne donc les points de ses trois meilleures Oasis, à savoir les numéros 05, 07 et 21 et gagne un total de 25 points.

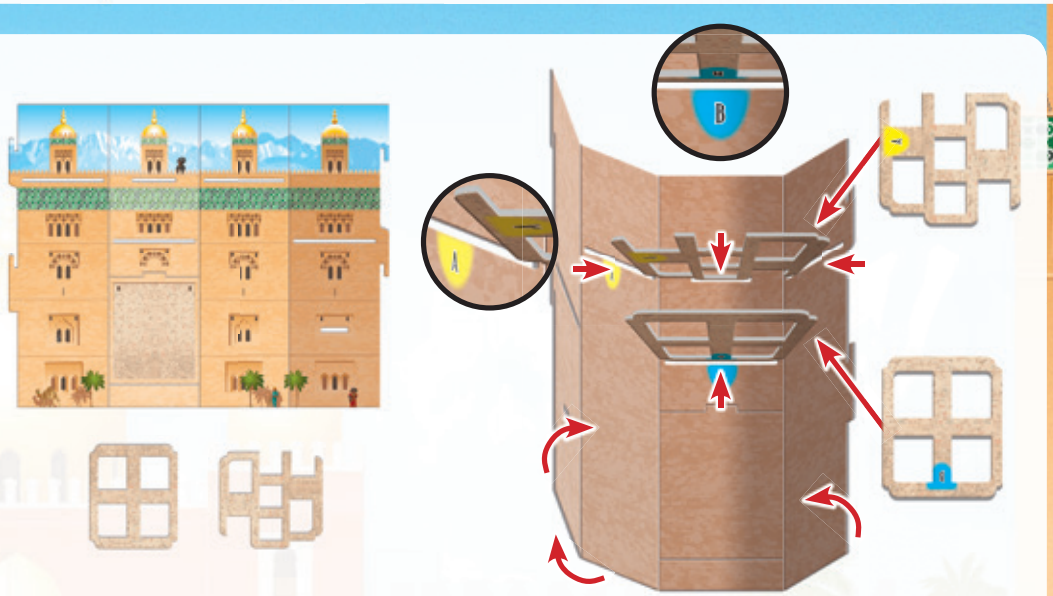
Pour finir, il lui reste 5 ressources ainsi que 2 keshis "Marchandise". Elle gagne donc encore 3 points supplémentaires.

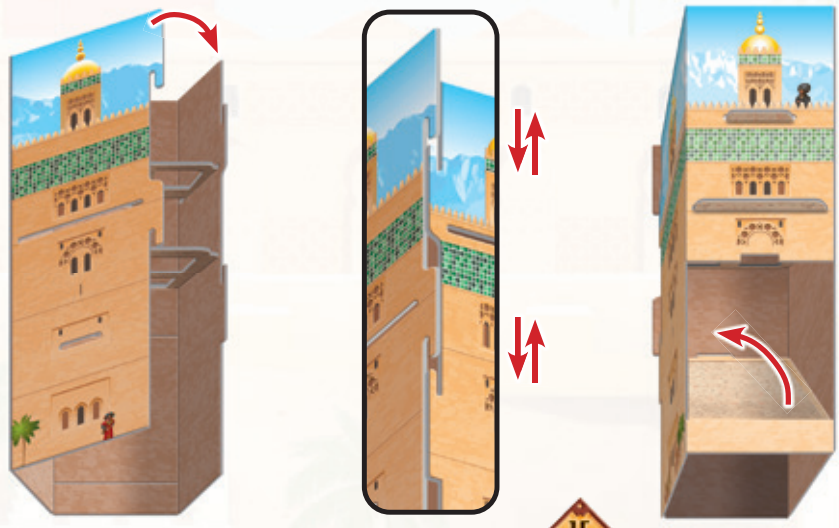
Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus avancé sur l'escalier du palais remporte la partie.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus avancé sur l'escalier de la mosquée qui est déclaré vainqueur. S'il n'y a toujours pas de vainqueur, les joueurs se partagent la victoire.

Instructions de montage pour la Tour à cubes







EXTENSION 1: Tuiles Escalier

MATÉRIEL:

- **20 tuiles Escalier** (recto-verso)

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Placez toutes les tuiles Escalier dans le sac en tissu, puis piochez-les l'une après l'autre et placez-les aléatoirement sur les cases bonus entre l'escalier du palais et celui de la mosquée en commençant par la case en bas à gauche.

Important: Ne recouvrez PAS les cases Points et Dinars directement à côté des escaliers, ces bonus restent inchangés. Ne recouvrez PAS non plus les deux cases du haut ("2 keshis au choix de la même couleur" et "1 keshi au choix") ni la case du bas "'avancer d'une case sur la rivière"). Il reste donc 12 cases à recouvrir avec des tuiles Escalier. Replacez ensuite les tuiles restantes dans la boite de jeu.

Les tuiles Escalier remplacent les bonus de base, ce qui vous permet de toujours avoir de nouvelles combinaisons sur les différentes lignes.

Astuce: Si vous êtes tous d'accord, vous pouvez choisir les tuiles Escalier ainsi que le côté utilisé au lieu de les sélectionner aléatoirement.

EXTENSION 2: L'Imam et le Sultan

MATÉRIEL:

- **1 Sultan** ***(blanc)*****, 1 Imam** ***(noir)***
- **1 tuile Fontaine**

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Placez ces deux pions spéciaux sur les cases de départ respectives de l'escalier du palais et de celui de la mosquée (la marche avec une petite image du Sultan et de l'Imam). Placez la tuile Fontaine sur la fontaine entre le palais et la mosquée.

Changements pendant LA PARTIE:

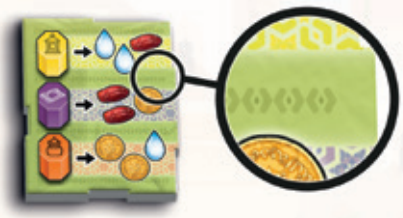
Lorsque vous atteignez la marche sur laquelle se trouve le Sultan ou l'Imam, placez le pion concerné près du votre et déplacez dorénavant les deux pions ensemble lorsque vous avancez sur l'escalier du palais ou celui de la mosquée. Si vous récupérez un de ces pions spéciaux, vous gagnez le(s) bonus suivant(s) (rappelé(s) sur la tuile Fontaine), que vous pouvez utiliser plusieurs fois par tour:

- **Sultan** (blanc): lorsque vous achetez un **parchemin**, payez **1 datte de moins** pour chaque parchemin.

- **Imam** (noir): lorsque vous achetez une **marchandise de luxe**, payez **1 keshi "Marchandise" de moins**.

Si vous êtes dépassé par un autre joueur alors que vous êtes accompagné par le pion Sultan ou le pion Imam, le joueur qui vous a dépassé récupère le pion en question. Lorsqu'un joueur atteint la dernière case de l'escalier (palais et/ou mosquée) avec le Sultan ou l'Imam, ce dernier rejoint le joueur en deuxième position sur l'escalier concerné. Si plusieurs joueurs sont à égalité en deuxième position, le pion est placé sur la case juste au-dessus d'eux.

EXTENSION 3: Bureaux de change supplémentaires



MATÉRIEL:

- **6 nouveaux bureaux de change –** ***identifiables grâce au dessin supplémentaire entre les lignes***

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Mélangez ces nouveaux bureaux de change avec ceux du jeu de base.
Le reste de la mise en place et du déroulement de la partie reste inchangé.

Astuce: Si vous êtes tous d'accord, vous pouvez choisir de n'utiliser que les nouveaux bureaux de change.

La tuile représentée ci-contre offre 1 bonus supplémentaire à côté de chaque ressource:

Gagnez 1 datte + avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)

Gagnez 1 Dinar + 1 point

Gagnez 1 eau +
avancez d'une case sur l'escalier du palais
OU
avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée

Extension 4: Les Spectateurs

Matériel

- **4 disques Audience** *(verso)*

Changements lors de la Mise en place:

Avant le début de la partie, décidez ensemble si vous souhaitez jouer avec le côté rose ou le côté violet de vos disques Audience. Le côté violet représente une case sans aucun spectateur et 1 case avec 4 spectateurs.

Extension 5: Les Villes du désert

Matériel

- **12 Villes du désert**
- **8 tuiles Cache** *(2 pour chaque joueur)*

Côté jour *Côté nuit*

2 tuiles Cache par joueur

"Oasis" *"Ville du désert"*

Changements lors de la Mise en place:

Prenez chacun 2 tuiles Cache.

Placez une de ces tuiles (la plus petite) **sur votre Oasis de départ**.
Cette Oasis et ses cases keshis associées **ne** sont **plus** disponibles pendant la partie.

Placez l'autre tuile Cache (la plus grande) sur votre plateau de stockage (vous devez garder vos ressources sur la table au-dessus de votre plateau de stockage). Il y a deux encoches qui comportent chacune 1 keshi et 1 Ville du désert.

Au début de la partie, placez toutes les Villes du désert dans le sac en tissu et mélangez bien. Piochez aléatoirement un nombre de Villes du désert en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-contre: 2 3 tuiles 3 5 tuiles 4 7 tuiles

Placez les tuiles piochées à la vue de tous les joueurs à côté du plateau de jeu, côté nuit visible. Replacez les Villes du désert non-utilisées dans la boite de jeu.

Changements pendant la partie:

Lorsque vous effectuez une action **"Découvrir"** dans le Sahara, il y a désormais une quatrième case keshi sur les deux chemins du haut qui emmène votre caravane dans une ville lointaine du désert.

Si vous placez un keshi marron "Caravane" sur une de ces cases, choisissez une des Villes du désert parmi celles disponibles à côté du plateau de jeu et placez-la dans l'encoche correspondante, **côté nuit visible**. Gagnez **immédiatement** un bonus de placement de **4 points**.

Important: Il peut être intéressant d'être rapide, car il n'y a pas assez de Villes du désert pour que vous en ayez chacun deux. De plus, les Villes du désert offrent différents bonus qui ne conviennent pas forcément à tous les joueurs.

Lorsque vous **activez** une Ville du désert grâce à une action du secteur "Sahara", vous devez payer une série de 3 keshis "Marchandise" (1 jaune + 1 orange + 1 violet). Retournez ensuite la Ville du désert sur son côté jour (en la laissant dans son encoche).
Cette tuile est désormais active et peut vous rapporter des points à la fin de la partie.

Note: Avec l'action du secteur "Sahara", vous pouvez récupérer à la fois des tuiles Oasis découvertes ainsi que des Villes du désert.

Comme les Oasis, la plupart des Villes du désert octroient des points de victoire lors du décompte final si leurs conditions sont remplies.
Il y a cependant 3 Villes du désert avec un effet immédiat. Elles sont indiquées par un symbole Eclair, le même que pour les parchemins. Récupérez le bonus de ces tuiles une seule fois lorsque vous les activez.
Vous trouverez une explication détaillée de ces tuiles et de leurs conditions dans le **supplément**.

Note: Les Villes du désert ne sont retournées que lorsque vous les récupérez et elles ne sont pas stockées avec les Oasis sur le côté droit de votre plateau de stockage.

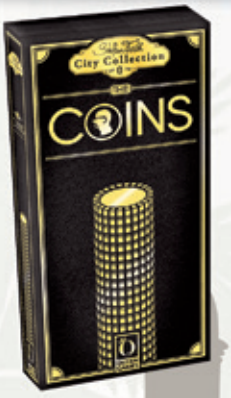
Changements lors du décompte:

Gagnez les points de vos 2 Villes du désert (au maximum) avec ceux de vos 3 Oasis qui vous rapportent le plus.

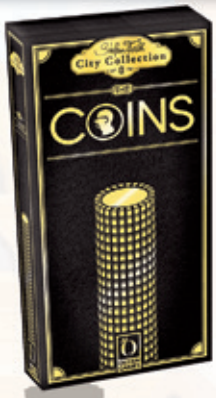
Important: Les deux cases keshis des Villes du désert doivent être occupées (en plus des autres cases keshis) afin que le Sahara soit complètement rempli en fin de partie

City Collection 1
HAMBURG
QUEEN GAMES

City Collection 2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES


City Collection 0
COINS

City Collection 1
Limited Collectable Custom Coins
HAMBURG


City Collection 0
COINS

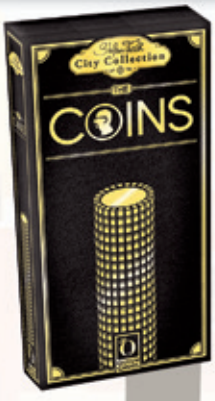
City Collection 2
Limited Collectable Custom Coins
AMSTERDAM

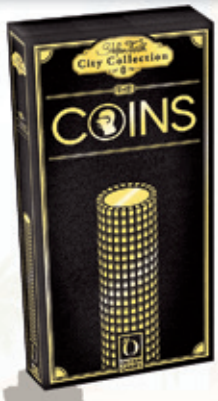
HAMBURG
Deluxe Components
City Collection 1
HAMBURG Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection 2
AMSTERDAM Deluxe Components
AMSTERDAM Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

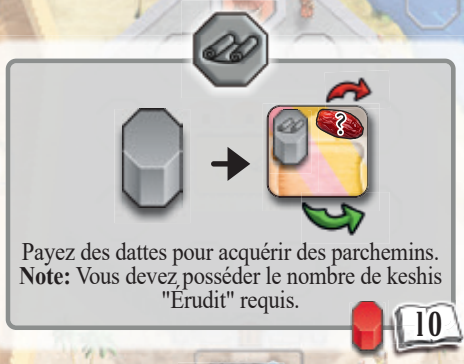
Index

Vue d'ensemble 1
Matériel 2
Concept et But du jeu 3
Mise en place 4
Matériel général 4
Matériel des joueurs 4
Déroulement de la partie 6
Un tour en détails 7
Choisir des keshis et Placer vos assistants 7
Récupérer des keshis et les placer 7
Utiliser vos assistants 8
Bonus de la rivière et Fin de tour 13
Décompte de saison et Préparation de la saison suivante 13
Fin de partie et Décompte final 14
Instructions de montage pour la Tour à cubes 14
Modules d'extension 16
Extension 1: Tuiles Escalier 16
Extension 2: L'imam et le Sultan 16
Extension 3: Bureaux de change supplémentaires 16
Extension 4: Les Spectateurs 17
Extension 5: Les Villes du désert 17
Index & Vue d'ensemble 20

Vue d'ensemble: Utiliser vos assistants B) Effectuer l'action du secteur

Payez des ressources pour récupérer des Oasis découvertes.

11



Payez des dattes pour acquérir des parchemins.
Note: Vous devez posséder le nombre de keshis "Érudit" requis.

10

Pour chaque keshi:
Avancez d'une case sur la rivière.

8

Dépensez des Dinars pour acheter une Porte de la ville. Vous devez pouvoir assigner un de vos gardes libres à chaque Porte de la ville que vous placez sur votre plateau.

11

Pour chaque keshi: Avancez d'une case sur l'escalier du palais.

10

Dépensez des keshis "Marchandise" afin d'acheter des marchandises de luxe ou utilisez une fois le bureau de change.

9

Pour chaque keshi: Gagnez 1 datte.

9

Lorsque vous utilisez un assistant dans un secteur qui contient un vendeur d'eau: Gagnez 1 eau.

12

Pour chaque keshi: Avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée.

10

Faites tourner le disque d'une case.
Choisissez un keshi et gagnez le bonus correspondant autant de fois qu'il y a de spectateurs sur la section adjacente à ce keshi.

9

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld

City Collection 4

MARRAKESH

ADDENDUM

RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENTS SYMBOLES

Gagner ou prendre quelque chose

Replacer quelque chose dans la réserve ou défausser

Utiliser quelque chose

Gagner [1] point

Perdre [3] points

N'importe quelle ressource (Dinar, datte, eau)

Keshi (de la couleur représentée)

N'importe quel keshi

N'importe quel keshi (à l'exception des keshis "Marchandise")

Keshis "Marchandise" (jaune, orange, violet)

Placer un keshi (de la couleur représentée) de la réserve sur votre plateau Joueur.

Porte de la ville (de la couleur représentée)

N'importe quelle Porte de la ville

Acheter une Porte de la ville et la placer sur votre plateau Joueur.

Tuile Oasis

Découvrir une Oasis

Récupérer une Oasis

Oasis récupérée

N'importe quel secteur

Effectuer l'action d'un secteur

Avancer d'une case sur la rivière

Note: De façon générale, à chaque fois que vous avancez d'au moins une case de la rivière (peu importe pourquoi) vous pouvez dépenser de l'eau pour avancer encore plus:
1 eau = 1 case supplémentaire.

Rapides de la rivière

Avancer d'une case sur l'escalier du palais

Avancer d'une case sur l'escalier de la mosquée

Avancer d'une case sur l'escalier du palais OU de la mosquée

Franchir 1 palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée

Marchandise de luxe

Bureau de change

Tuile Rivière

Tuile Ravitaillement

1 spectateur sur le disque Audience

1ère/ 2ème/ 3ème saison

Décompte final

Tour de jeu

Parchemins

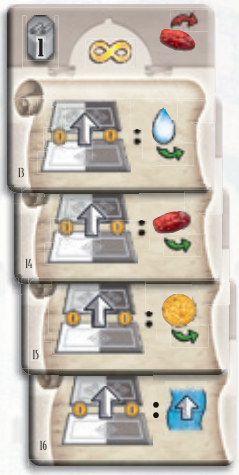
Les Parchemins vous octroient des capacités uniques ou des bonus expliqués ci-dessous. Pour trouver rapidement celui que vous cherchez, regardez le nombre indiqué sur la tuile en bas à gauche.
Les effets qui sont globalement identiques et qui ne varient que sur des petits détails sont regroupés dans ce récapitulatif.

01–21: Vous devez posséder 1 Érudit & vous devez payer 1 datte

01–12
Prenez le keshi représenté de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.

17 ∞
A chaque fois que vous traversez un rapide sur la rivière, gagnez immédiatement une fois le bonus indiqué.

19
Gagnez immédiatement 2 eaux de la réserve.



13–16 ∞
A chaque fois que vous franchissez un palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée, gagnez le bonus indiqué en plus des Dinars représentés sur ce palier.
1 eau **(13)**,
1 datte **(14)**
1 Dinar **(15)**,
ou avancez d'une case sur la rivière **(16)**.

18 ∞
A chaque fois que vous utilisez le Bureau de change, gagnez 1 ressource supplémentaire de votre choix (Dinar, datte, eau).

20
Gagnez immédiatement 2 Dinars de la réserve.

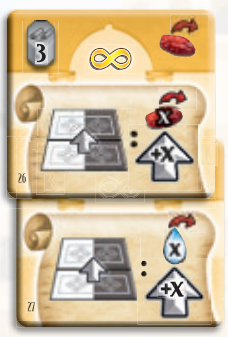
21
Gagnez immédiatement 3 dattes de la réserve.

22–42: Vous devez posséder 2 Érudits & vous devez payer 1 datte

22 ∞
Si vous achetez une Porte de la ville sur l'atelier de gauche pour **0 Dinar**, vous **ne perdez pas** de point.

23–25 ∞
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "verger de dattes", vous pouvez décider pour chaque keshi de prendre 1 datte ou:

1 eau **(23)**,
1 Dinar **(24)**,
ou 1 point **(25)**.



26–27 ∞
Lorsque vous avancez sur l'escalier du palais ou de la mosquée, vous pouvez avancer d'une ou plusieurs cases supplémentaires en dépensant des dattes / de l'eau:

1 datte = 1 case **(26)**,
1 eau = 1 case **(27)**.

28
Au début de chaque décompte de saison, gagnez un bonus pour chaque rapide de la rivière que vous avez traversé.

29 ∞
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Grande Place", gagnez des points supplémentaires à la fin de cette action.

Le nombre de points que vous gagnez dépend du nombre de spectateurs en face de la case avec 2 points. Vous n'avez pas besoin de placer un keshi Jongleur à cet endroit.

Exemple:

Lucas gagne 4 points à la fin de son action dans le secteur "Grande Place": 2 points pour chaque spectateur en face de la case avec 2 points (dans ce cas il y en a 2).

30
Prenez 1 keshi de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.

31 ∞
A partir de maintenant, il y a 1 spectateur supplémentaire sur chaque case de votre disque Audience.

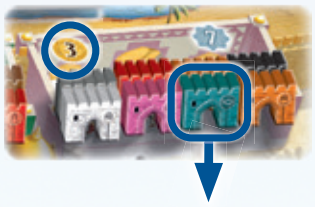
Exemple:
Il y a maintenant 4 spectateurs dans la case surlignée.

32 ∞
Vous payez 1 Dinar de moins lorsque vous achetez une Porte de la ville.

Note: Si vous achetez une Porte de la ville pour un coût de 0 Dinar, vous **ne** gagnez **pas** 1 Dinar de la réserve.

33 ∞
A partir de maintenant, vous pouvez utiliser de l'eau et des dattes à la place de Dinars lorsque vous devez payer quelque chose (mais pas le contraire).

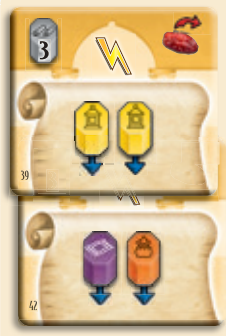
Exemple: Marie veut acheter une Porte de la ville sur l'atelier de droite et doit donc payer 3 Dinars. Elle choisit d'utiliser 2 dattes et 1 Dinar à la place.



34 ∞
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Souk", vous pouvez acheter plusieurs marchandises de luxe avec un assistant si vous avez de quoi payer.

35 ∞
Vous gagnez 2 eaux à chaque vendeur d'eau au lieu d'une seule.

36 ∞
Lorsque vous achetez une Porte de la ville, vous pouvez prendre 1 keshi de votre choix de la réserve. Vous n'êtes plus obligé de prendre 1 keshi de la même couleur que la porte.



37 - 42
Prenez les 2 keshis représentés de la réserve et placez-les immédiatement sur le "Souk" en respectant les règles de placement.

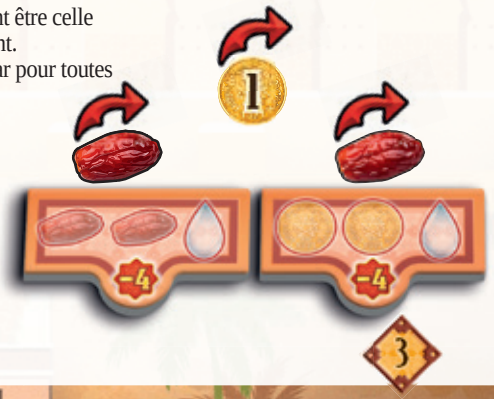
43–60: Vous devez posséder 5 Érudits & vous devez payer 2 dattes

43
Prenez 2 keshis de votre choix de la réserve et placez-les immédiatement en respectant les règles de placement.

44 ∞
Lorsque vous subvenez aux besoins des citoyens à la fin d'une saison vous pouvez payer 1 Dinar:
Si vous le faites, vous ne devrez payer **qu'une seule ressource** au choix pour chaque tuile Ravitaillement.

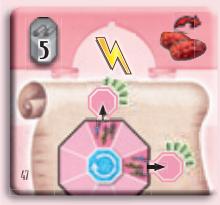
Cette ressource ne doit pas forcément être celle représentée sur la tuile Ravitaillement.
Vous ne devez payer qu'un seul Dinar pour toutes les tuiles.

Exemple:
Sarah paye 1 Dinar.
Elle ne doit donc dépenser qu'une seule ressource de son choix pour chacune de ses tuiles Ravitaillement et elle choisit de payer 2 dattes.



45 ∞
A partir de maintenant, vous ne payez plus qu'une ressource de votre choix lorsque vous récupérez une Oasis.

46 ∞
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Souk", vous pouvez utiliser le Bureau de change plusieurs fois avec 1 assistant si vous avez de quoi payer.



47
Vérifiez quelles cases de votre disque Audience ont 3 spectateurs. Gagnez immédiatement 3 fois chaque bonus en face de ces cases.
Vous n'avez pas besoin de placer un keshi Jongleur à cet endroit.

Exemple:
Jan reçoit 3 keshis "Marchandise" d'<u>une</u> couleur de son choix de la réserve et avance son Imam de 3 cases sur l'escalier de la mosquée.

48 ∞

A chaque fois que vous avancez sur l'escalier du palais ou de la mosquée, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

Exemple:
Lucas a placé un keshi "Jongleur" sur la Grande Place ce qui lui permet d'avancer d'une case sur l'escalier de la mosquée. Il peut avancer d'une case supplémentaire, soit deux cases au total.

49 ∞

Une fois que vous avez atteint la dernière case de l'escalier de la mosquée, gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

50 ∞

A partir de maintenant, recevez 2 points en plus d'une eau pour votre keshi "Vendeur d'eau" lorsque vous effectuez l'action d'un secteur qui en contient.

51 ∞

Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Grande Place", gagnez tous les bonus des cases en face des sections avec 1 spectateur à la fin de votre action. Ces bonus sont en plus de votre action et vous n'avez pas besoin de placer de keshi "Jongleur" pour les récupérer.

Exemple:
Sarah reçoit 1 eau, 1 datte et peut avancer d'une case sur l'escalier du palais.

52 ∞

Une fois que vous avez atteint la dernière case de l'escalier du palais, gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

53

Vous pouvez effectuer l'action du secteur de votre choix immédiatement.

54 ∞

A chaque fois que vous placez un keshi "Jongleur" sur la Grande Place, vous obtenez le bonus de placement correspondant ainsi que les bonus de placement des deux sections adjacentes.
Ces bonus sont en plus de votre action et vous n'avez pas besoin de placer de keshi "Jongleur" pour les récupérer.

Exemple: Marie place 1 keshi "Jongleur". Elle récupère donc 2 points plus 1 eau et 1 Dinar de la réserve.

55

Avancez immédiatement de 3 cases à la fois sur l'escalier du palais et sur celui de la mosquée et gagnez tous les bonus correspondants. Vous pouvez choisir dans quel ordre vous avancez sur les différents escaliers.

56 ∞

Une fois que votre pêcheur a atteint la jetée (dernière case de la rivière), gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

57

Placez immédiatement un vendeur d'eau près de la tente verte dans le "Souk" et gagnez 3 eaux de la réserve.

A partir de votre prochain tour, prenez 1 eau pour ce vendeur d'eau, comme décrit dans les règles pour les vendeurs d'eau des autres secteurs, pour chaque assistant que vous placez sur le "Souk" lorsque vous effectuez l'action correspondante (utiliser un Bureau de change ou acheter 1 marchandise de luxe) ou lorsque vous placez un nouveau keshi "Marchandise".

58

Payez 1 datte et prenez 1 parchemin parmi ceux disponibles qui nécessitent exactement 7 keshis "Érudit", sans tenir compte de la condition.

59

Gagnez immédiatement **tous** les bonus de la ligne qui relie vos deux pions sur l'escalier du palais et sur celui de la mosquée.

Exemple:
Lucas prend 1 Dinar, 3 points, 1 keshi rouge et 1 keshi vert de la réserve.

60 ∞

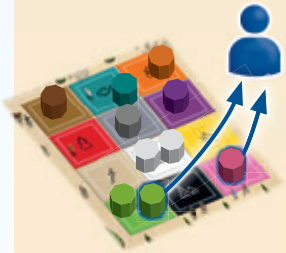
A chaque fois que vous récupérez un des bonus des rapides de la rivière, gagnez-le deux fois au lieu d'une seule.

61–72: Vous devez posséder 7 Érudits & vous devez payer 3 dattes

61 ∞

Vous pouvez **toujours récupérer 2 keshis** de votre choix dans la base de la Tour à cubes lors de la phase "Récupérer des keshis et les placer". Ils peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.

Exception: S'il ne reste qu'un seul keshi dans la base de la tour ou que vous ne pouvez pas en récupérer 2 car tous vos secteurs correspondants sont déjà remplis, vous ne récupérez qu'un seul keshi.



Exemple:
Jan décide de récupérer 1 keshi vert et 1 keshi rose. Il aurait aussi pu récupérer les deux keshis verts ou n'importe quelle autre combinaison.

62

Récupérez immédiatement 3 de vos Oasis découvertes (révélées) sans en payer le coût.

Note: Vous NE POUVEZ PAS récupérer une Ville du désert avec ce parchemin!

63 ∞

A chaque fois que vous obtenez un bonus de connexion après avoir franchi un palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée, recevez 2 bonus différents au lieu d'un seul.

64

Prenez 1 keshi de la couleur de votre choix dans la réserve et placez-le immédiatement dans son secteur en respectant les règles. Puis, effectuez ensuite l'action de ce secteur.

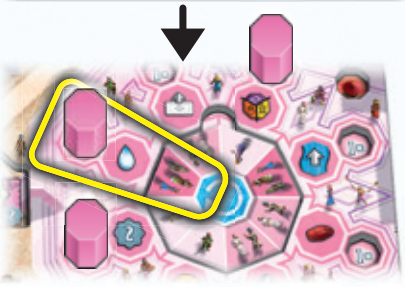
65 ∞

A partir de maintenant, effectuez toujours l'action du secteur "Grande Place" deux fois de suite. Vous devez tourner le disque Audience à chaque fois.

Exemple:
1) Marie tourne le disque Audience et décide de prendre 3 fois 2 points.
2) Elle fait à nouveau tourner le disque Audience et prend 3 eaux de la réserve.

1)

2)



66 ∞

A chaque fois que vous achetez une Porte de la ville, gagnez **2 keshis** de la couleur correspondante au lieu d'un seul.

67

Prenez 3 keshis de la couleur de votre choix dans la réserve et placez-les immédiatement en respectant les règles de placement.

68 ∞

A chaque fois que vous découvrez une Oasis (que vous la retournez sur son recto), gagnez immédiatement les points de cette Oasis.

Cela ne vous empêche pas de gagner une nouvelle fois les points lors du décompte final.

Laissez cette Oasis à sa place dans le Sahara face visible (découverte), vous pourrez la récupérer plus tard dans la partie.

69

A la fin de chaque tour, prenez **tous** les bonus des rapides que vous avez traversés sur la rivière au lieu d'un seul.

70

Gagnez immédiatement tous les bonus de vos keshis placés sur la "Grande Place". Multipliez chaque bonus par le nombre de spectateurs en face de sa case.

Exemple:
Jan obtient les bonus suivants pour ses 4 keshis sur la Grande Place:
Il avance d'une case sur l'escalier du palais et de 3 cases sur la rivière, il prend 3 Dinars de la réserve et gagne 2 points.

71

Gagnez immédiatement les points d'une Oasis que vous avez déjà récupérée. Vous gardez cette Oasis et vous pourrez de nouveau gagner ses points lors du décompte final.

72

Vous pouvez replacer autant de ressources que vous le souhaitez dans la réserve (dattes, eaux, Dinars): gagnez 2 points pour chaque ressource ainsi rendue.

Oasis et Villes du désert (Extension 5)

Les Oasis que vous avez récupérées (max 3) et les Villes du désert sont prises en compte lors du décompte final et vous rapportent des points de victoire. Plus vous remplissez les conditions de chaque tuile et plus vous gagnez de points. Afin de remplir les conditions, vous ne pouvez utiliser QUE le matériel et les ressources de votre plateau Joueur ou de votre réserve personnelle.

Pour trouver la tuile que vous cherchez plus rapidement, aidez-vous du numéro situé dans le coin supérieur gauche.
Les effets qui sont globalement identiques et qui ne varient que sur des petits détails sont regroupés dans ce récapitulatif.

Oasis

01–04

Gagnez le nombre de points indiqué pour chaque Porte de la ville que vous avez construite de la couleur correspondante.

Exemple: Jan gagne un total de 12 points pour sa porte noire, ses 3 portes turquoises et ses 2 portes vertes sur son plateau Joueur.

05–13

Gagnez 3 points plus un point pour chaque keshi de la couleur indiquée que vous possédez sur votre plateau Joueur. Si vous n'avez pas de keshi de cette couleur, vous ne gagnez que 3 points (3+0).

Exemple: Sarah possède 4 keshis rouges "Vendeur d'eau" sur son plateau Joueur. Elle gagne donc 7 points (3 + 4).

14–18

Gagnez le nombre de points indiqué pour chaque tuile Marchandise de luxe du type correspondant que vous possédez.

Exemple: Lucas a acheté 3 chaussures pendant la partie et gagne donc 6 points.

19–21

Gagnez 3 points plus 1 point pour chaque ressource du type représenté que vous replacez dans la réserve au moment du décompte de cette tuile. Vous ne pouvez replacer que 12 ressources du type indiqué au maximum. Si vous ne possédez pas de ressource de ce type, vous ne gagnez que 3 points (3+0).

Exemple: Marie possède 5 dattes à la fin de la partie et elle les replace dans la réserve lors de l'évaluation de cette Oasis. Elle gagne donc 8 points (3 + 5).

22–23

Gagnez 3 points plus 1 point pour

chacune de vos marchandises de luxe **(22)**
chacun de vos parchemins **(23)**

Si vous ne possédez pas de marchandise de luxe ou de parchemin (respectivement), vous ne gagnez que 3 points (3 + 0).

24

Gagnez 4 points pour chacun de vos secteurs qui ne contient pas plus de 3 keshis **sans** prendre en compte les keshis rouges "Vendeur d'eau".
Exception: Vous **ne** gagnez **pas** de point pour le "Souk".

Exemple: Jan a 4 secteurs qui ne contiennent pas plus de 3 keshis et il gagne donc 16 points.

25

Gagnez 4 points pour chacun de vos secteurs complètement rempli (8 keshis de la couleur du secteur et 1 keshi rouge "Vendeur d'eau").
Exception: Vous **ne** gagnez **pas** de point pour le "Souk".

26

Gagnez 3 points pour chaque Oasis que vous avez récupérée. **Toutes** vos Oasis récupérées sont prises en compte et pas seulement les 3 qui vous rapportent des points lors du décompte final.

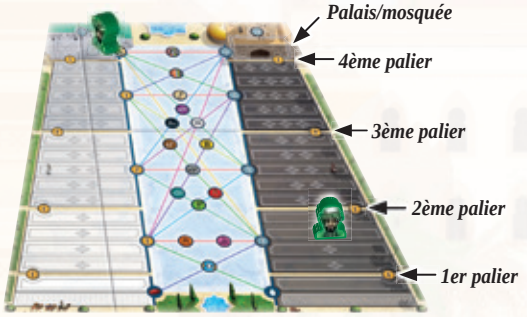
27, 28

Gagnez 7 points si vous avez atteint la dernière case de l'escalier du palais **(27)** ou de l'escalier de la mosquée **(28)**.

29

Gagnez 7 points si vous avez franchi au moins 5 paliers sur les escaliers du palais et de la mosquée (les deux combinés).

Exemple: Sarah a atteint la dernière case de l'escalier du palais (et a donc franchi 4 paliers) et elle se trouve sur la deuxième section de l'escalier de la mosquée (et a donc franchi 1 palier). Elle a réussi à franchir 5 paliers en tout et gagne donc 7 points.



30

Gagnez 7 points si votre pêcheur a atteint la jetée (dernière case de la rivière) à la fin de la partie.

Villes du désert

01

Gagnez 2 points pour **chaque** Porte de la ville que vous avez construite.

02

Gagnez 2 points pour chaque marchandise de luxe que vous avez achetée.

03

Gagnez 2 points pour chacun de vos parchemins.

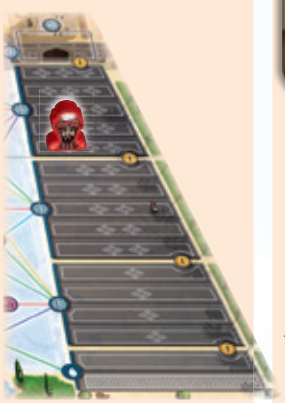
04

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur l'escalier du palais. Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de l'escalier ne sont pas prises en compte pour cette tuile.

05

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur l'escalier de la mosquée. Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de l'escalier ne sont pas prises en compte pour cette tuile.

Exemple:
Le pion de Lucas est sur la première case de la quatrième section, ce qui veut dire qu'il a déjà parcouru 11 cases. Il gagne donc 11 points.



06

Gagnez 1 point pour chaque tranche de 3 keshis (peu importe la couleur) sur votre plateau Joueur.

Ne prenez pas en compte les keshis "Marchandise" (jaune, orange, violet)!

Exemple: Sarah possède 39 keshis sur son plateau Joueur (voir page 6 [Oasis 05-13] ou page 14 du livret de règles). Elle gagne 3 points pour chaque tranche de 3 keshis soit un total de 13 points.

07

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur la rivière. Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de la rivière (jetée) ne sont pas prises en compte pour cette tuile.

08

Gagnez 2 points pour chacun de vos secteurs qui contient au moins 4 keshis, en prenant en compte les keshis rouges "Vendeur d'eau".
Exception: Vous **ne** gagnez **pas** de point pour le "Souk".

09

Gagnez des points pour chacun de vos keshis "Jongleur" sur la Grande Place. Chaque keshi rapporte autant de points que le nombre de spectateurs placés sur la case en face de lui.

Exemple:
Marie possède 3 keshis "Jongleur" sur sa Grande Place:
Sur les cases en face de ces keshis il y a respectivement 2, 1 et 3 spectateurs: elle gagne donc 6 points.

Les Villes du désert numéros 10 à 12 ne vous rapportent pas de points en fin de partie. Lorsque vous les activez, effectuez immédiatement l'action bonus correspondante.

10

Vous pouvez prendre un parchemin de votre choix parmi ceux disponibles. Vous **n**'avez **pas** besoin de remplir la condition **ou** de payer le coût en dattes. .

Exemple:
Lucas prend la tuile de gauche de la deuxième rangée et place immédiatement 3 keshis.
Il n'a pas besoin de posséder 7 keshis "Érudit" ni de payer 3 dattes.

11

Vous pouvez prendre une marchandise de luxe de votre choix parmi celles disponibles. Vous n'avez pas besoin de payer les ressources demandées.

Exemple:
Sarah prend le collier et gagne 13 points. Elle n'a pas besoin de payer les 3 keshis violets et les 2 keshis orange.

Exemple: Jan prend une Porte de la ville blanche sur l'atelier de droite. Il gagne 7 points et comme il peut la placer sur une case de la même couleur, il gagne 2 points supplémentaires. Il place ensuite 1 keshi "Garde" sur cette nouvelle porte.

12

Vous pouvez prendre 1 Porte de la ville de votre choix et la construire sur votre plateau Joueur. Vous ne payez pas les Dinars pour cette action mais vous gagnez ou perdez des points comme d'ordinaire. Vous recevez 1 keshi de la couleur correspondante à votre porte ainsi que 2 points supplémentaires si vous placez cette dernière sur une case de la même couleur qu'elle.

Note: Pour effectuer cette action, vous devez posséder au moins 1 keshi "Garde" disponible (non assigné) sur votre tour de guet que vous devez assigner à votre nouvelle porte.

Tuiles Rivière

A la fin de chaque saison, le joueur en tête sur la rivière gagne le bonus de la tuile Rivière en jeu. Lors de la dernière saison, les deux premiers joueurs gagnent un bonus (pas dans une partie à 2 joueurs).

Pour trouver la tuile que vous cherchez plus rapidement, aidez-vous du numéro situé dans le coin inférieur gauche. .

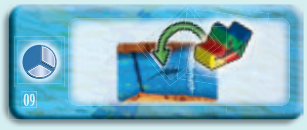
Recto:

01
Effectuez une fois l'action du secteur de votre choix.

03
Prenez 2 keshis de la couleur de votre choix de la réserve et placez-les immédiatement en respectant les règles de placement. Le cas échéant, gagnez les bonus de placement.

05
Le joueur en tête sur la rivière gagne 7 points, le deuxième gagne 3 points.

07
Prenez 1 keshi rouge "Vendeur d'eau" de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.



09
Au début de la dernière saison, votre pêcheur commence sur la case de la rivière avec le crocodile, ce qui vous donne une longueur d'avance sur les autres joueurs.

11
Le joueur en tête sur la rivière avance de trois cases sur les escaliers de la mosquée ou sur ceux du palais, le joueur en deuxième position avance d'une case.

13
Prenez 1 keshi "Jongleur", "Caravane" ou "Garde" de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.

15
Récupérez 2 de vos Oasis découvertes (révélées) gratuitement.

17
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants et le joueur en deuxième position gagne l'autre bonus.

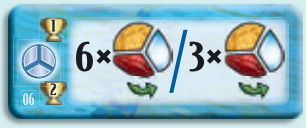
Bonus: Prenez 1 datte et 1 Dinar pour chaque keshi "Jongleur" placé sur votre plateau Joueur.

Bonus: Prenez 1 eau et 1 datte pour chaque keshi "Vendeur d'eau" placé sur votre plateau Joueur.

Verso:

02
Au début de la partie, placez 3 des **Oasis non-utilisées** face visible à côté du plateau de jeu. Vous récupérez immédiatement une de ces tuiles lorsque vous gagnez ce bonus. Vous avez donc le droit de finir la partie avec 7 Oasis récupérées. Dans ce cas, placez la 7ème Oasis à côté de votre plateau de stockage.

04
Gagnez 5 points.



06
Le joueur en tête gagne 6 ressources de son choix et le joueur en deuxième position gagne 3 ressources de son choix.

08
Gagnez 3 points.

10
Prenez 3 keshis "Marchandise" de la réserve (1 de chaque couleur) et placez-les immédiatement en respectant les règles de placement.

12
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants et le joueur en deuxième position gagne l'autre bonus.

Bonus: Gagnez 1 point pour chaque Porte de la ville que vous avez construite.

Bonus: Gagnez 1 point pour chaque keshi "Cueilleur de dattes" placé sur votre plateau Joueur.

14
Prenez 1 eau, 1 datte et 1 Dinar de la réserve.

16
Effectuez l'action du secteur "Grande Place" deux fois de suite. Tournez le disque Audience d'une case entre les deux actions comme d'ordinaire.

18
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants et le joueur en deuxième position gagne l'autre bonus.

Bonus: Gagnez 1 point pour chaque série de 4 keshis placés sur votre plateau joueur (peu importe la couleur).

Bonus: Gagnez 2 points pour chaque marchandise de luxe que vous possédez.

est. 1989 QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

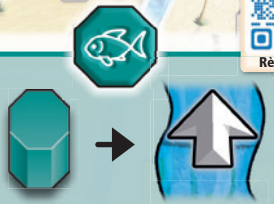
Règles du jeu

Payez des ressources pour récupérer des Oasis découvertes.

11

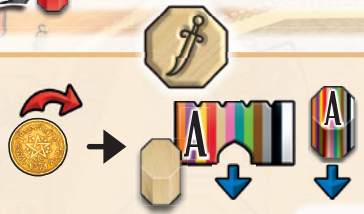
Payez des dattes pour acquérir des parchemins.
Note: Vous devez posséder le nombre de keshis "Érudit" requis.

10



Pour chaque keshi:
Avancez d'une case sur la rivière.

8



Dépensez des Dinars pour acheter une Porte de la ville. Vous devez pouvoir assigner un de vos gardes libres à chaque Porte de la ville que vous placez sur votre plateau.

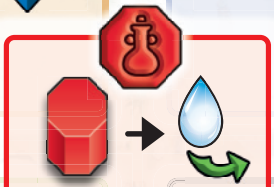
11

Pour chaque keshi: Avancez d'une case sur l'escalier du palais.

10

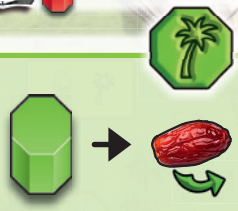
Dépensez des keshis "Marchandise" afin d'acheter des marchandises de luxe ou utilisez une fois le bureau de change.

9



Lorsque vous utilisez un assistant dans un secteur qui contient un vendeur d'eau:
Gagnez 1 eau.

12

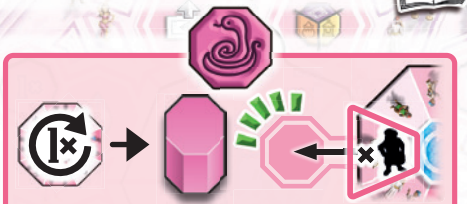


Pour chaque keshi: Gagnez 1 datte.

9

Pour chaque keshi: Avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée.

10



Faites tourner le disque d'une case. Choisissez un keshi et gagnez le bonus correspondant autant de fois qu'il y a de spectateurs sur la section adjacente à ce keshi.

9

Note: Cette Aide de jeu a pour but de vous fournir une vue d'ensemble des actions des différents secteurs. Pour des explications plus détaillées, vous pouvez vous référer aux pages 8 à 12 du livret de règles (que vous pouvez également télécharger grâce au QR code ci-dessus).